

KLIK!

SPELREGELS

Speelmateriaal

40 schijven



1 symbolen-
dobbelsteen



1 kleuren-
dobbelsteen



Kort speloverzicht

Probeer tegelijkertijd de bonte schijven te pakken. De dobbelstenen geven de vorm en kleur van de symbolen aan die erop te zien moeten zijn. Klik de juiste schijven snel op elkaar, maar laat de andere liggen! Wie aan het einde de hoogste stapel heeft wint het spel.

Vorbereiding

Verspreid alle **schijven** zo over tafel dat alle gekleurde symbolen erop goed te zien zijn.

Leg de **kleuren-** en **symbolendobbelsteen** klaar voor gebruik.

Spelverloop

Eén van de spelers werpt beide dobbelstenen. Let goed op wat er is gegooid, want nu speelt **iedereen tegelijkertijd**. Pak zo snel mogelijk alle schijven met het geworpen symbool in de geworpen kleur.



Voorbeeld: de kleur **blauw** en het symbool **bliksem** zijn gedobbeld. Je moet nu zo snel mogelijk de schijven pakken die een **blauw bliksemsymbool** tonen.



Met één hand!

Je mag bij het pakken van de schijven **maar één hand** gebruiken. De schijven "klikken" gemakkelijk aan elkaar en blijven daarna goed zitten.

Doe dit totdat niemand nog passende schijven op tafel vindt. Daarna werpt de volgende speler (met de klok mee) de 2 dobbelstenen opnieuw en pakken de spelers uit de **overgebleven** schijven de bij het nieuwe dobbelresultaat passende schijven.

Een wit dobbelresultaat?

Beide dobbelstenen hebben 1 blanco kant. Wordt die gedobbeld, dan hoef je bij het pakken uitsluitend rekening met de andere dobbelsteen te houden. Is de witte kant van de kleuren-dobbelsteen geworpen, dan zijn alle kleuren toegestaan. Je moet dan alle schijven met het geworpen symbool pakken. Is de blanco kant van de symbolendobbelsteen geworpen, dan moet je alle schijven pakken waarop de geworpen kleur te zien is.



Voorbeeld: het symbool puzzelstukje en de witte kant van de kleurendobbelsteen zijn geworpen. Pak zo snel mogelijk **alle schijven die een puzzelstukje tonen**.



Beide dobbelstenen blanco?

Nu gaat het heel snel! Je hoeft nergens meer op te letten. Pak zo snel mogelijk **alle** schijven op tafel, maar denk eraan dat je maar één hand mag gebruiken!

Een verkeerde schijf gepakt?

Het kan in alle hectiek voorkomen dat je een verkeerde schijf pakt. In dat geval moet je die samen met één al eerder correct verzamelde schijf midden op tafel terugleggen. Had je nog geen schijven, dan heb je geluk gehad en leg je enkel de verkeerd gepakte schijf terug.

Einde van het spel

Liggen er geen schijven meer op tafel, dan is het spel voorbij. Het spel eindigt voortijdig als er nog 1 schijf over is en iedere speler nog één keer heeft gedobbeld. Vergelijk nu de stapels schijven. De speler met de hoogste stapel wint het spel. En omdat het allemaal zo snel ging, kun je meteen nog een potje spelen!



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2012, 2013, 2025
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs:
Haim Shafir en Koby Ben Aroush
Illustraties:
Markus Wagner en Sandra Müller
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.
Alle rechten voorbehouden
Made in China
Versie 2.0



KL102-03851-2502